

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Strategi *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Strategi *Crossword Puzzle*

Strategi *Crossword Puzzle* adalah suatu strategi yang berbentuk permainan teka teki silang. pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan strategi dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

b. Langkah-langkah strategi *Crossword Puzzle*

- 1) Membuat kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah diberikan
- 2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan
- 3) Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kepada kata-kata tersebut
- 4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
- 5) Batasi waktu mengerjakan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang paling cepat dan benar.¹³

c. Kelebihan dan kelemahan dalam strategi *Crossword Puzzle*

1) Kelebihan

- a) Melalui strategi crossword puzzle siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan percaya diri yang tinggi.
- b) Melalui penerapan strategi crossword puzzle ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya.
- c) Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
- d) Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.
- e) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan crossword puzzle dapat mendorong pesereta didik berlomba-lomba untuk maju.

¹³ Hisyam Zaini dkk, Loc.cit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Kelemahan

- a) Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak.
- b) Penerapan strategi crossword puzzle dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah.
- c) Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan crossword puzzle belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya.
- d) Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigme lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode konvensional sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.¹⁴

2. Keaktifan belajar

a. Pengertian keaktifan belajar

Menurut Thursan Hakim Belajar adalah adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut

¹⁴<http://digilib.uin-suka.ac.id/9918/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditampilkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir.¹⁵ Muhammad Ali secara umum menyatakan belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan.¹⁶ Sedangkan menurut Oemar Hamalik belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.¹⁷

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku pada diri sendiri berkat adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Sedangkan keaktifan adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.¹⁸

¹⁵Thursan Hakim, 2005, *Belajar Secara Efektif*, Jakarta : PT. Puspa Swara, h.1

¹⁶Muhammad Ali, 2008, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, h.14

¹⁷Oemar Hamalik, 2012, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, h.45

¹⁸Hisyam Zaini dkk, 2008, , Op.Cit, h.xiv

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserat didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.¹⁹

b. Jenis - jenis Keaktifan Belajar

Menurut Ramayulis keaktifan mencakup keaktifan jasmani dan rohani. Kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan disekolah menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul B.Diedrich dalam buku Ramayulis meliputi :

- 1) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan dan sebagainya.
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato, ceramah dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambarkan, membuat grafik.
- 6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun. Memelihara binatang dan sebagainya
- 7) *Mental activities*, seperti menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya.
- 8) *Emotional activities*, seperti menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum, dan sebagainya.²⁰

c. Dimensi – dimensi Keaktifan Belajar

Mc. Keachie dalam J.J. Hasibuan mengemukakan tujuh dimensi didalam proses belajar mengajar, yang di dalamnya dapat

¹⁹Hartono, loc.cit.

²⁰Ramayulis, 2008, *ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta:PT.Kalam Mulia, h.243-244

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terjadi keaktifan siswa dalam belajar. Adapun dimensi-dimensi yang dimaksud adalah :

- 1) Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan belajar mengajar
- 2) Tekanan pada aspek afektif dalam pengajaran
- 3) Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) Penerimaan (acceptance) guru terhadap perbuatan atau kontribusi siswa yang kurang relevan atau bahkan sama sekali salah
- 5) Kekohesifan kelas sebagai kelompok
- 6) Kebebasan atau lebih tepat kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan-keputusan penting dalam kehidupan sekolah
- 7) Jumlah waktu yang dipergunakan untuk mengulangi masalah pribadi siswa, baik yang tidak maupun yang berhubungan dengan pelajaran.²¹

d. Ciri – ciri Keaktifan belajar

Darwan Syah menjelaskan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan :

- 1) Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompok
- 2) Siswa aktif mengemukakan pendapat
- 3) Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah
- 4) Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru
- 5) Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru.²²

²¹J.J. Hasibuan, 2009, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT . Remaj Rosdakarya, hh. 7-8

²²Darwan Syah, 2009, *Strategi belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media, hh. 117-120

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Prinsip-prinsip Keaktifan Belajar

Prinsip-prinsip keaktifan atau aktivitas bagi guru di dalam proses pembelajaran adalah :

- 1) Memberikan kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkeaktifan dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberi kesempatan melakukan pengamatan, penyelidikan atau inkuiri dan eksperimen.
- 3) Memberi tugas individual dan kelompok melalui kontrol guru.
- 4) Memberikan pujian verbal atau non verbal terhadap siswa yang memberikan respon terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan.
- 5) Menggunakan multi strategi dan multi media di dalam pembelajaran

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Faktor internal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah :

- 1) Ciri khas atau karakteristik siswa
- 2) Sikap terhadap belajar
- 3) Motivasi belajar
- 4) Konsentrasi belajar
- 5) Mengolah bahan belajar
- 6) Menggali hasil belajar
- 7) Rasa percaya diri kebiasaan belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah:

- 1) Faktor guru, dalam ruang lingkupnya guru dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya.

Adapun keterampilan yang dimaksud adalah :

- a) Memahami siswa..
 - b) Merancang pembelajaran.
 - c) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran
 - d) Mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.
- 2) Faktor lingkungan sosial, lingkungan social dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negative terhadap keaktifan belajar siswa.
 - 3) Kurikulum sekolah, kurikulum sekolah merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
 - 4) Sarana dan prasarana, sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.²³

²³Annurrahman ,2009, Belajar dan Pembelajaran, Bandung: alfabeta,h. 177-195

3. Hubungan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Strategi Crossword Puzzle merupakan salah satu bagian dari strategi peninjauan kembali. Dalam buku karangan Mel Silberman lebih dari 2400 tahun yang lalu Confucius menyatakan: What I hear, I forget (apa yang saya dengar, saya lupa), What I see, I remember (apa yang saya lihat, saya ingat), What I do, I understand (apa yang saya lakukan, saya paham)²⁴

Tiga pernyataan sederhana ini membicarakan bobot penting belajar aktif agar apa yang dipelajari tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran.

Mel Silberman telah memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius tersebut menjadi apa yang ia sebut paham belajar aktif.

What I hear, I forget
 What I hear, see, and questions about or discuss with someone else,
 I begin to understand.
 What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill
 What I teach to another, I master
 (Apa yang saya dengar, saya lupa)
 (Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan
 dengan beberapa teman, saya mulai paham)
 (Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan,
 saya memperoleh pengetahuan dan ketrampilan)
 (Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya menguasainya).²⁵

²⁴Mel Silberman, Op. Cit., h. 1.

²⁵Ibid, h.1-2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sehubungan dengan uraian diatas, salah satu cara yang diharapkan dapat membuat siswa aktif dan paham terhadap pelajaran ialah dengan menerapkan strategi pembelajaran. Agar pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat dalam pikiran dibandingkan materi yang tidak. Itu karena pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya didalam otak.²⁶

Mengulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan para siswa untuk mengingatnya akan semakin bertambah. Mengulang atau memeriksa dan mempelajari kembali apa yang sudah dipelajari, maka kemungkinan untuk mengingat bahan pelajaran menjadi lebih besar.

Strategi *Crossword Puzzle* merupakan salah satu bagian dari serangkaian strategi untuk mendukung peninjauan kembali. Selain menjadi aktif, strategi ini menjadikan peninjauan kembali sebagai aktivitas yang menyenangkan.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian relevan dipaparkan di sini dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain dan temuan penelitian. Disamping itu untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah

²⁶Ibid, h.249



diteliti oleh peneliti lain dalam konteks yang sama. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian penulis adalah :

1. Skripsi saudari Lyna Rosyidah²⁷ dari Mahasiswi fakultas Tarbiyah dan keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tahun 2012. Meneliti tentang pengaruh metode *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V di min Sucenjurutengah bayan Purworejo. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lyna rosyidah dengan peneliti lakukan adalah sama-sama pengaruh penerapan strategi *crossword puzzle*. Perbedaannya kalau Lyna rosyidah pada minat belajar sedangkan peneliti pada keaktifan belajar.
2. Skripsi saudari Siti Muzdalifah fakultas²⁸ Tarbiyan Institut Agama Islam jurusan tadriss kimia meneliti tentang Efektifitas penerapan metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok system periodik unsur kelas x MA NU 04 Al-ma'arif boja. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh siti muzdalifah dengan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan strategi *crossword puzzle*. Perbedaannya kalau Siti muzdalifah pada hasil belajar sedangkan peneliti pada keaktifan belajar.

²⁷<http://digilib.uin-suka.ac.id/9998/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

²⁸<http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/112/jtptiain-gdl-sitimuzdal-5591-1-073711022.pdf>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah penjabaran dalam bentuk konkret bagi konsep teoretis agar mudah dipahami dan dapat diterapkan di lapangan sebagai acuan dalam penelitian. Yang menjadi fokus penelitian ini Pengaruh Penerapan *Strategi Crossword Puzzle* terhadap Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X adalah penerapan strategi *Crossword Puzzle* dan variabel Y adalah keaktifan belajar siswa.

Penerapan strategi *Crossword Puzzle* diukur melalui indikator-indikator sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan strategi pembelajaran yang akan digunakan.
3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari.
4. Guru membagi kelas menjadi 4-5 kelompok.
5. Siswa diberi kertas yang berisi soal teka-teki silang untuk dijawab bersama dengan kelompoknya, kemudian diberi waktu 15 menit untuk menjawab.
6. Guru meminta peserta didik untuk bekerja sama dengan kelompoknya dalam mengisi teka-teki silang yang telah disediakan oleh guru.
7. Guru berusaha meningkatkan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik baikantara siswa dengan guru maupun antar siswa dengan siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Guru membahas jawaban teka teki silang bersama dengan siswa.
9. Guru memberikan reward berupa hadiah maupun pujian kepada kelompok yang paling banyak atau cepat mengisi kotak teka teki silang dengan benar.

Keaktifan belajar siswa dengan menggunakan strategi *crossword puzzled* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diukur melalui indikator-indikator sebagai berikut:

1. Siswa bersemangat ketika dalam proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Siswa percaya diri pada saat proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Siswa dapat mengali konsep-konsep materi pada saat proses pembelajaran.
4. Siswa mau mengali potensi yang ada pada dirinya.
5. Siswa tidak mau berinteraksi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru.
6. Siswa mau berlomba-lomba pada saat proses pembelajaran.
7. Siswa menyatakan pendapatnya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
8. Siswa tidak mengganggu teman ketika pembelajaran berlangsung.
9. Siswa bersemangat mengisi soal-soal teka-teki silang yang telah di bagikan oleh guru.
10. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Siswa bertanya kepada guru secara langsung ketika terdapat kesulitan dalam mengisi teka-teki silang.
12. Siswa memberikan ide-ide atau pendapat yang dapat mendukung proses pembelajaran.
13. Siswa tidak merasa terbebani ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

D. Asumsi Dasar dan Hipotesis

1. Asumsi dasar
 - b. Penerapan strategi Crosswod Puzzle berbeda-beda antara satu guru dengan guru yang lain.
 - c. Keaktifan belajar siswadalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa yang lain. .

2. Hipotesis

Ha: Ada pengaruh yang signifikan penerapan strategi Crossword Puzzle terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung.

Ho: Tidak Ada pengaruh yang signifikan penerapan strategi Crossword Puzzle terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung